

Ernies & Berts FANTASTISCHES ABENTEUER

Bedienungsanleitung







Liebe Eltern,

*wir von **VTech®** sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln unsere ausgebildeten Pädagogen sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer **V.Smile®** Reihe gekauft. Unsere **V.Smile®** Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.*

*Die individuelle Gestaltung der **V.Smile®** Produkte sowie die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

***VTech®** wünscht Ihren Kind und Ihnen viel Spass beim Lernen!*

*Mehr Informationen zu **VTech®** und weiteren **VTech®** Lernspielprodukten finden Sie unter: www.vtech.de*

EINLEITUNG

Oh nein! Ernie hat es wieder einmal geschafft. Aus Versehen wirft er Berts Sammlungen auf den Boden und sie verschwinden auf geheimnisvolle Weise. Wie kann Bert nur seine Sammlungen zurückbekommen? Mit Deiner Hilfe! Begib dich mit Ernie und Bert auf eine fantastische Reise in den Tauben-Garten und die Welt der Gummienten, mache einen Mondspaziergang und besuche die Dinosaurierinsel.

Für abwechslungsreichen Spielspaß sorgen zwei verschiedene Spielvarianten. Im Abenteuer-Modus und im Lernspiel-Modus werden Lernthemen wie Buchstaben, Zahlen-Logik, Bildung von Reihenfolgen, Formen- und Größenvergleiche behandelt sowie die Fähigkeit zur Problemlösund und die Kreativität Ihres Kindes gefördert. Der 2-Spieler-Modus sorgt für ein gemeinschaftliches Lern- und Spielvergnügen mit Freunden. Zwei Schwierigkeitsstufen bieten lang anhaltenden Spielspaß und steigern das Selbstvertrauen Ihres Kindes.



INHALT DER PACKUNG

- **V.Smile**® Lernspiel Sesamstrasse „Ernies und Berts fantastisches Abenteuer“
- Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

Warn- und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.

ENERGIEVERSORGUNG

Die **V.Smile**® Lernspiel-Kassette benötigt keine Batterien. Diese Lernspiel-Kassette wird ausschliesslich über die **V.Smile**® Lernkonsole mit Strom versorgt.

SPIELBEGINN

SCHRITT 1: AUSWAHL DES SPIELMODUS

Bewegen Sie den Joystick nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des Joystick, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Sie können daruber hinaus die rote oder grüne Taste auf dem Joystick drücken, um einen Spielmodus zu wählen. Drücken Sie auf die rote Taste, um Lernabenteuer, oder die grüne Taste, um Lernspiele auszuwählen.



1. Lernabenteuer

In diesem Spielmodus begleiten Sie Ernie und Bert bei vier spannenden Lernabenteuern.

2. Lernspiele

Im Menü Lernspiele können Sie zwischen vier verschiedenen Lernspielen wählen, wobei jedes Spiel ein bestimmtes Lernziel bewältigt.

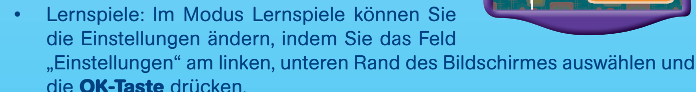
3. Einstellungen

Bewegen Sie den Joystick nach oben oder unten, um die Musik ein- oder auszuschalten. Die Einstellungsmöglichkeiten sind für Eltern programmiert und benötigen daher die Hilfe von Erwachsenen.

SCHRITT 2: Auswahl der Spielmöglichkeiten

Die Spielmodi „Lernabenteuer“ und „Lernspiele“ haben jeweils ihre spezifischen Einstellungsmöglichkeiten. Die Einstellungen benötigen die Hilfe von Erwachsenen:

- Lernabenteuer: Im Modus Lernabenteuer können Sie die Einstellungen ändern, indem Sie das Feld Einstellungen am linken, unteren Rand des Bildschirmes auswählen und die **OK-Taste** drücken.



- Lernspiele: Im Modus Lernspiele können Sie die Einstellungen ändern, indem Sie das Feld „Einstellungen“ am linken, unteren Rand des Bildschirmes auswählen und die **OK-Taste** drücken.

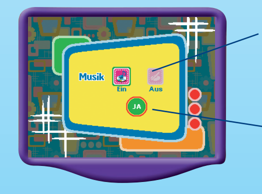
1. Bewegen Sie den Joystick nach oben oder unten und drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Einstellungen zu bestätigen.
2. Sie können hier zwischen zwei Schwierigkeitsstufen wählen und die Anzahl der Spieler verändern.

Hinweis: Der 2-Spieler-Modus ist nur mit der **V.Smile**® Lernkonsole mit einem zweiten Joystick spielbar und muss im 2-Spieler Modus sein.

Wenn Sie die gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, bewegen Sie den Joystick nach unten auf das Feld „Ja“ oder drücken Sie die grüne Taste auf dem Joystick, um Ihre Einstellungen zu bestätigen.

SCHRITT 3: Spielstart

- Für den Modus „Lernabenteuer“ wählen Sie bitte das Feld „Lernabenteuer - Abenteuerspiele“ aus. Nähere Beschreibungen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung unter dem Punkt „Lernabenteuer“.
- Für den Modus „Lernspiele“ wählen Sie bitte das Feld „Lernspiele“ aus. Nähere Beschreibungen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung unter dem Punkt „Lernspiele“.
- Einstellungen: Hier kann die Musik ein- bzw. ausgeschaltet werden. Die Umstellung dafür benötigt die Hilfe von Erwachsenen.



Um die Musik ein- oder auszuschalten, bewegen Sie den Joystick nach links bzw. rechts und bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Drücken der **OK-Taste**.

Bewegen Sie den Joystick auf das Feld „Ja“, um Ihre Einstellung zu bestätigen und drücken Sie erneut die **OK-Taste**.

ZUSATZFUNKTIONEN

• Bedienung des Joysticks

Bei der Auswahl des Spielmodus können Sie den Joystick nach oben oder unten bewegen, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Im Modus Lernabenteuer können Sie den Joystick nach links oder rechts bewegen, um ein Abenteuerspiel auszuwählen. Während der Abenteuerspiele **Tauben-Garten** und **Dinosaurierinsel** bewegen Sie mit dem Joystick Ernie in die Richtung, in die er gehen soll. Durch Drücken der **OK-Taste** springt Ernie über Hindernisse. In den Abenteuerspielen **Welt der Gummienten** und **Mondspaziergang** steuern Sie mit dem Joystick die Gummiente bzw. das Raumschiff. Durch Drücken der **OK-Taste** werden Hindernisse überwunden.

Für die Beantwortung der Fragen in den Abenteuerspielen stehen die farbigen Tasten auf dem Joystick zur Verfügung. Bei der Schwierigkeitsstufe „schwer“ in den Spielen **Welt der Gummienten** und **Mondspaziergang** kann ebenso der Joystick bewegt und so eine Antwort ausgewählt werden.

Nach jedem absolvierten Abenteuerspiel gibt es ein dazugehöriges Minispiel. Für die Beantwortung der Fragen in den Minispielen drücken Sie auf eine der farbigen Tasten auf dem Joystick. In der Schwierigkeitsstufe „schwer“ kann ebenso der Joystick bewegt und so eine Antwort ausgewählt werden.

Während der einfachen Spielstufe eines Lernspiels ist die Bedienung des Joysticks nicht möglich. Nur die farbigen Tasten auf dem Joystick stehen für die Beantwortung der Fragen zur Verfügung. Während der schwierigen Spielstufe kann die Beantwortung der Fragen auch über das Bewegen des Joystick erfolgen.

• Farbige Tasten auf dem Joystick

Während der Menüauswahl können Sie entsprechend der farbigen Tasten, die jeweiligen Spiele direkt auswählen.

Während eines Abenteuerspiels können Sie durch Drücken der farbigen Tasten verschiedene Tätigkeiten bei Ernie beobachten. Wenn Ernie eine Frage stellt, können Sie diese mit Hilfer der farbigen Tasten beantworten.

Während eines Lernspiels können Sie mit Hilfe der farbigen Tasten die gestellten Aufgaben/Fragen beantworten.

• 2-Spieler-Modus (Nur für die V.Smile® Lernkonsole)

Während der Menüauswahl ist nur die Bedienung des Joysticks von Spieler 1 möglich.

Spieler 1 und Spieler 2 spielen nacheinander, abwechselnd die verschiedenen Abenteuerspiele. Spieler 1 beginnt jeweils das Abenteuerspiel und spielt dieses im ersten Teil durch. Wenn Spieler 1 eine Fragerunde absolviert hat, ist Spieler 2 an der Reihe. Eine Stimme weist darauf hin, wenn Spieler 2 an der Reihe ist, zusätzlich erscheint auf dem Bildschirm 2S. Die Spieler wechseln sich so lange ab, bis das Abenteuerspiel beendet ist.



Während eines Lernspiels, wechseln sich Spieler 1 und Spieler 2 nach jeder gelösten Frage ab. Eine Stimme weist darauf hin, wenn Spieler 2 an der Reihe ist, zusätzlich erscheint auf dem Bildschirm 2S und die farbigen Tasten des Joysticks von Spieler 2 blinken.

Hinweis: Der 2-Spieler-Modus ist nur bei der **V.Smile®** Lernkonsole mit einem angeschlossenen zweiten Joystick spielbar.

Hilfe-Taste

Drücken Sie die Hilfe-Taste, um Hinweise zu bekommen, die für die Lösung der Aufgabe nützlich sind.

Ende-Taste



Wenn Sie die Ende-Taste während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie die Antwort „Ja“. Wählen Sie „Nein“, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen. Ebenso können Sie die entsprechende rote oder grüne Taste drücken.

Das mehrmalige Drücken der Ende-Taste ermöglicht Ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder Hauptmenü zu gelangen.

Lernspiel-Taste

Drücken Sie die Lernspiel-Taste während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü Lernspiele, wenn Sie die Frage mit „Ja“ beantworten. Wählen Sie „Nein“, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie zur Bestätigung die **OK-Taste**.

SPIELE

Lerninhalte

Lernabenteuer		**Lerninhalt:**
Abenteuerspiel 1	Tauben-Garten	Zählen, Sortieren nach Farben
Abenteuerspiel 2	Welt der Gummienten	Zuordnung, Sortieren nach Formen
Abenteuerspiel 3	Mondspaziergang	Bildung von Reihenfolgen, Größenvergleich, Sortieren nach Größe
Abenteuerspiel 4	Dinosaurierinsel	Problemlösung, Zuordnung, Sortieren nach Länge

Lernspiele		**Lerninhalt:**
Lernspiel 1	Was kommt jetzt?	Bildung von Reihenfolgen, Zuordnung
Lernspiel 2	Was ist der Anfangsbuchstabe?	Anfangsbuchstaben, Wortgruppen
Lernspiel 3	Wie viel Uhr ist es?	Zahlen, Tageszeiten, Tagesablauf
Lernspiel 4	Was passt?	Größen und Formen

• LERNABENTEUER

Lernabenteuer – Erklärung der Bildschirmanzeige

Im Menü Lernabenteuer können Sie je nach Wunsch eines der vier Abenteuerspiele erleben. Wählen Sie das gewünschte Abenteuerspiel aus, indem Sie die entsprechende farbige Taste drücken oder das Spiel mit dem Joystick auswählen und durch Drücken der **OK-Taste** bestätigen.

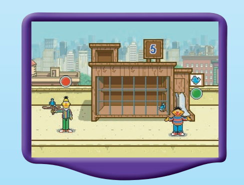
Einstellungen – Die Einstellungen können geändert werden, wenn Sie zuvor das Feld Einstellung auswählen und die **OK-Taste** drücken. Für weitere Details lesen Sie bitte den Punkt „Schritt 2: Auswahl der Spielmöglichkeiten“ in der Bedienungsanleitung.



Lernabenteuer – Abenteuerspiele

Abenteuerspiel 1 – Tauben-Garten

Spielverlauf



Im Tauben-Garten entdecken Ernie und Bert viele herumfliegende Tauben. Hilf Ernie und Bert die richtige Anzahl an Tauben in das Taubenhaus zu bringen.

Bei diesem Abenteuer kannst du Ernie mit dem Joystick bewegen. Durch Drücken der **OK-Taste** springt Ernie über Hindernisse. Hilf Ernie und Bert jedes Taubenhaus mit der richtigen Anzahl an Tauben zu füllen. In der leichten Spielstufe wird durch Drücken der roten Taste eine Taube in das Taubenhaus gebracht und durch Drücken der grünen Taste verläßt eine Taube das Taubenhaus. In der schweren Spielstufe wird durch Drücken der roten Taste eine Taube in das Taubenhaus gebracht, durch die gelbe Taste zwei Tauben und durch die blaue Taste drei Tauben. Durch Drücken der grünen Taste verlässt eine Taube das Taubenhaus. Drück auf die **OK-Taste**, wenn sich die richtige Anzahl an Tauben im Taubenhaus befindet.



Hilf mit, Berts Wäscheklammern einzusammeln, die überall auf dem Weg verstreut sind. Am Ende des Abenteuers sollen die Wäscheklammern nach ihrer jeweiligen Farbe sortiert werden. Dazu muss die Taste auf dem Joystick in der Farbe der Wäscheklammer gedrückt werden, um sie in die entsprechende Kiste einzusortieren.

Lerninhalte: Addition, Subtraktion, Zählen, Sortieren nach Farben

★	Leicht:	Hinzuzählen und abziehen in Einerschritten. Sortieren von drei Farben.
★★	Schwer:	Hinzuzählen in Einer-, Zweier- und Dreierschritten, abziehen in Einerschritten. Sortieren von vier Farben.

Abenteuerspiel 2 – Welt der Gummienten

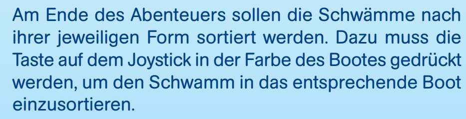
Spielverlauf

Ernie und Bert landen in der Welt der Gummienten und reiten dabei auf einer riesengroßen Gummiente! Wenn die beiden über die verschiedenen Wasserflächen entlang schwimmen benötigen sie Hilfe bei der Zuordnung von zusammenpassenden Gegenständen. Drück auf eine der farbigen Tasten, um eine Antwort auszuwählen.

SPIELE

Hilf mit Berts Schwämme einzusammeln, die entlang des Weges verstreut sind. Bewege den Joystick nach links oder rechts, um die Gummiente zu steuern. Drück auf die **OK-Taste**, um die Gummiente über Hindernisse springen zu lassen. Wenn verschiedene Gegenstände auf dem Bildschirm erscheinen, hilf Ernie und Bert die Gegenstände auszusuchen, die zur gestellten Frage passen. Dazu müssen die entsprechend farbigen Tasten auf dem Joystick gedrückt werden, um eine Antwort auszuwählen.





Am Ende des Abenteuers sollen die Schwämme nach ihrer jeweiligen Form sortiert werden. Dazu muss die Taste auf dem Joystick in der Farbe des Bootes gedrückt werden, um den Schwamm in das entsprechende Boot einzusortieren.

Lerninhalte: Zuordnung, Sortieren nach Formen

 Leicht: Zuordnung der Gegenstände nach Farben oder Formen. Sortieren von drei verschiedenen Formen

 Schwer: Zuordnung der Gegenstände nach Kategorien. Sortieren von fünf verschiedenen Formen

Abenteuerspiel 3 - Mondspaziergang

Spielverlauf

Klasse! Ernie und Bert sind auf dem Mond gelandet. Bewege den Joystick nach links und rechts, um das Raumschiff zu steuern. Drück die **OK-Taste**, um Hindernisse zu überwinden. Um die unvollständigen Kristalle und Sternbilder zu vervollständigen, musst du die vorgegebenen Buchstaben- und Zahlen-Reihenfolgen richtig ergänzen. Drück dazu die entsprechende farbige Taste, um eine Lösung auszuwählen. Unterwegs kannst Du auch Berts Mondsteine einsammeln. Nach dem Weltraumabenteuer müssen die Mondsteine noch nach ihrer Größe sortiert werden. Drück dazu wieder die entsprechende farbige Taste auf dem Joystick, um die Kiste auszuwählen, in welche die Mondsteine der jeweiligen Größe gehören.





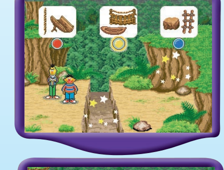
Lerninhalte: Bildung von Zahlen- und Buchstaben-Reihenfolgen, Sortieren nach Größen

 Leicht: Zahlen von 1 bis 10; Buchstaben von A bis E. Sortieren nach zwei verschiedenen Größen (klein, groß).

 Schwer: Zahlen von 8 bis 20; Mengen von 1 bis 8; Buchstaben von B bis V. Sortieren nach drei verschiedenen Größen (klein, mittel, groß).

Abenteuerspiel 4 – Dinosaurierinsel

Spielverlauf



Kann das denn sein? Ein Land voller Dinosaurier? Ernie und Bert sind auf der Dinosaurierinsel! Sie brauchen deine Hilfe, um die richtigen Hilfsmittel zu finden mit denen sie ihren Weg fortsetzen können. Drück die entsprechende farbige Taste, um eine Lösung auszuwählen. Halte unterwegs Ausschau nach Berts verschwundenen Zweigen. Steure Ernie mit dem Joystick nach links, rechts, oben und unten und drück die **OK-Taste**, um ihn über Hindernisse springen zu lassen.



Am Ende des Dinosaurierinsel-Abenteuers sollen Berts Zweige noch der Länge nach sortiert werden. Drück die entsprechende farbige Taste, um die richtige Lösung auszuwählen.

Lerninhalte: Problemlösung, Zuordnung, Sortieren nach Längen

 Leicht: 6 Aufgaben, bei denen je ein Hilfsmittel zum Überwinden der Hindernisse gewählt werden muss. Sortieren nach zwei verschiedenen Längen (kurz, lang).

 Schwer: 6 Aufgaben, bei denen je ein Paar an Hilfsmitteln zum Überwinden der Hindernisse gewählt werden muss. Sortieren nach drei verschiedenen Längen (kurz, mittel, lang).

Lernabenteuer - Ergebnis-Bildschirm



Bei den Lernabenteuern ist der momentane Stand des Spieles während des Spieles nicht auf dem Bildschirm zu sehen. Nur wenn sich der Spielstatus ändert erscheint die Anzeige für wenige Sekunden. Die Anzeige oben rechts zählt die Anzahl der gefundenen Stücke von jeder Sammlung.

• LERNSPIELE

Erklärung der Bildschirmanzeige bei den Lernspielen



Im Menü Lernspiele können Sie frei wählen, welches Lernspiel Sie spielen möchten. Die verschiedenen Lernspiele sind: Was kommt jetzt?, Was ist der Anfangsbuchstabe?, Wie viel Uhr ist es? und Was passt?. Wählen Sie das gewünschte Lernspiel aus und drücken Sie die **OK-Taste**, oder die jeweilige farbige Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Einstellungen – Die Einstellungen können geändert werden, wenn Sie zuvor das Feld Einstellung auswählen und die **OK-Taste** drücken. Für weitere Details lesen Sie bitte den Punkt „Schritt 2: Auswahl der Spielmöglichkeiten“ in der Bedienungsanleitung.

Erklärung der Bildschirmanzeige bei den Lernspielen

In den Lernspielen wird der momentane Stand des Spiels nicht dauerhaft auf dem Bildschirm angezeigt. Nach der Lösung einer Aufgabe wird oben am Bildschirm eine bestimmte Anzahl an Sternen angezeigt. Die Sterne zeigen an, wie viele Aufgaben im Spiel gelöst werden müssen und wie viele davon schon gelöst worden sind. Ein Stern ändert seine Farbe, sobald eine Aufgabe gelöst wurde.

Lernspiele

Lernspiel 1: Was kommt jetzt?

Spielverlauf

Ernie und Bert wollen ein Reihenfolgen-Spiel in ihrer Küche spielen.

An der Wand hängen leere Bilderrahmen. Du sollst den beiden helfen, die passenden Bilder zur Aufgabe auszuwählen. Drück die jeweilige farbige Taste, die das Symbol zeigt welches auf dem Bild zu sehen ist.

Im leichten Spielmodus soll eine Reihenfolge aus drei passenden Bildern gebildet werden. Im schweren Spielmodus soll eine Reihenfolge aus vier passenden Bildern gebildet werden. Zusätzlich kann im schweren Spielmodus durch Bewegen des Joysticks die passende Antwort ausgewählt und mit der **OK-Taste** bestätigt werden.



Lerninhalte: Bildung von Reihenfolgen, Zuordnung



Leicht: Eine Reihenfolge aus drei Bildern muss gebildet werden.

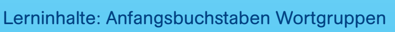
Schwer: Eine Reihenfolge aus vier Bildern muss gebildet werden.

Lernspiel 2: Was ist der Anfangsbuchstabe?

Spielverlauf

Bei diesem Spiel erscheint ein Bild auf dem Bildschirm. Darunter erscheint ein Wort bei dem der Anfangsbuchstabe fehlt. Es werden drei Buchstaben als Lösungsmöglichkeiten vorgegeben. Wähle mit der entsprechenden farbigen Taste die Lösung aus, die das Wort richtig ergänzt und zum Bild passt. Im schweren Spielmodus kann die Antwort auch durch Bewegen des Joysticks gegeben und mit der **OK-Taste** bestätigt werden.




Lerninhalte: Anfangsbuchstaben Wortgruppen

 Leicht: einfache Wörter werden angezeigt, die Antwortvorgaben bestehen aus jeweils einem Buchstaben.

Schwer: schwierigere Wörter werden angezeigt, die Antwortvorgaben bestehen aus einzelnen Buchstaben.

Lernspiel 3: Wie viel Uhr ist es?

Spielverlauf

Ernie und Bert befinden sich vor vier großen Bildschirmen auf der Mondstation. Sie sprechen über ihren Tagesablauf auf der Erde. Im einfachen Spielmodus sind vier verschiedene Bilder auf den Monitoren zu sehen. Deine Aufgabe ist es das Bild auszuwählen, das zur vorgegebenen Tageszeit passt (morgens, nachmittags oder nachts). Benutze die farbigen Tasten, um das entsprechende Bild auszuwählen. Im schweren Spielmodus wird nach einer bestimmten Zahl gefragt. Hier kannst du die farbigen Tasten drücken oder den Joystick bewegen, um deine Auswahl zu treffen. Nachdem du die richtige Antwort gegeben hast, siehst du eine Uhr, welche die Zeit anzeigt und ein Bild auf dem etwas zu sehen ist, was zu dieser Uhrzeit stattfinden kann.



Lerninhalte: Tagesablauf, Tageszeiten, Zahlen

Leicht: Es soll das Bild ausgewählt werden, das zu einer bestimmten Tageszeit passt (morgens, nachmittags, nachts).

Schwer: Eine vorgegebene Zahl von 1 bis 24 soll ausgewählt werden, um die entsprechende Uhrzeit und ein dazu passendes Bild zu sehen.

Lernspiel 4: Was passt?

Spielverlauf

Tief im Innern der Dinosaurierinsel entdecken Ernie und Bert Felswände, an denen einige Formen fehlen. Hilf ihnen vorbei schwimmende Gegenstände an die richtigen Stellen im Felsen einzusetzen. Drück die entsprechende farbige Taste auf dem Joystick, um den richtigen Felsenabschnitt auszuwählen. Im schweren Spielmodus kann auch durch Bewegen des Joysticks die Antwort ausgewählt und mit der **OK-Taste** bestätigt werden.



Lerninhalte: Zuordnung von Größen und Formen

 Leicht: Es muss aus drei verschiedenen Formen die passende ausgewählt werden.

Schwer: Es muss aus drei gleichen Formen in unterschiedlichen Größen die passende ausgewählt werden.

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

EMPFEHLUNG

Wir von **VTech®** empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile®** Lernkonsole/Pocket alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen kann.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile®** Lernkonsole/Pocket zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspiel-Kassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile®** Lernkonsole/Pocket führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile®** Lernkonsole/Pocket weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile®** Lernkonsole (Entfernen von Batterien und Netzteil).

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech**® sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

- **Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer**
- **Beschreibung des Problems**
- **Kaufdatum**

Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.

Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech**® Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ______________________________

Produktname: ______________________________

Absender:

Name: ______________________________

Straße: ______________________________

PLZ: ________________ Ort: ________________

Telefon: ______________________________



________________ ________________

Kaufdatum Stempel des Händlers

Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeugs von **VTech®,** das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum.
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12€/Min.)

